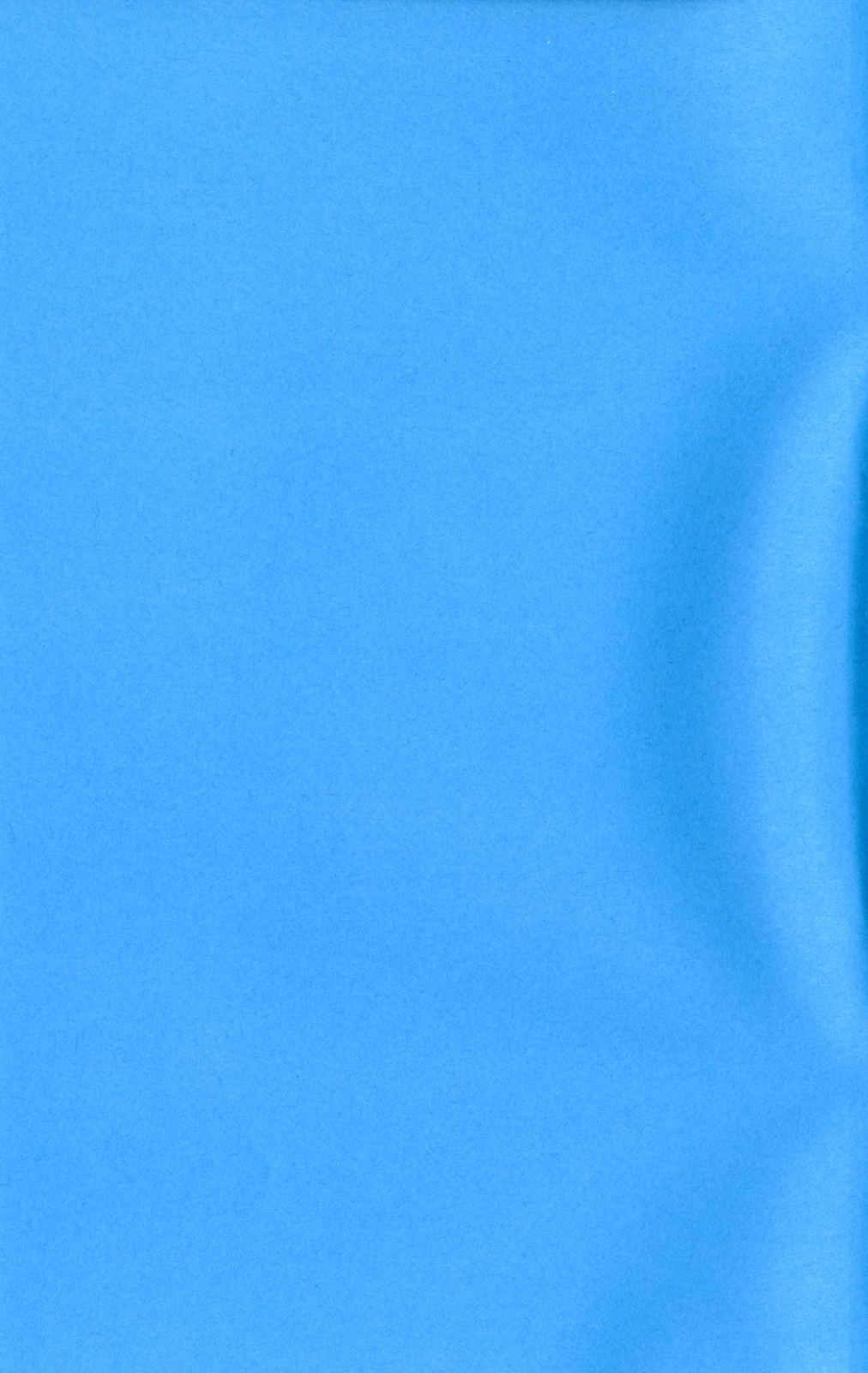


**Owerà:ke Non
Aié:nahne**

**Comblar les
espaces vides**





Ce texte accompagne
l'exposition

Owerà:ke Non Aié:nahne
Comblér les espaces vides

Un projet de
Jason Edward Lewis
et Skawennati

2 novembre –
4 décembre 2017

Galerie Leonard & Bina Ellen

Aboriginal Territories in Cyberspace (Territoires autochtones dans le cyberspace) est un réseau d'universitaires, d'artistes et de technologues ayant pour mandat de définir et de partager les outils conceptuels et pratiques consacrés au développement de territoires autochtones autodéterminés dans les pages Web, les jeux en ligne et les environnements virtuels que nous appelons cyberspace.

La plateforme **Initiative for Indigenous Futures** (Initiative pour les futurs autochtones) est le fruit d'une collaboration entre universités, institutions artistiques, organisations communautaires et partenaires de l'industrie, consacrés à développer de multiples visions de l'avenir des peuples autochtones de façon à mieux comprendre le chemin à suivre dès aujourd'hui.

C'était des mois avant la rencontre entre Jason Edward Lewis et Skawennati, des années avant qu'ils ne se marient et bien avant qu'ils rétablissent *Aboriginal Territories in Cyberspace* (AbTeC) (Territoires autochtones dans le cyberspace) – réseau international réparti qui soutient les arts médiatiques. AbTeC a été officialisé en 2005, en se donnant pour mission de soutenir les peuples autochtones créateurs de médias numériques et de faire augmenter leur nombre. Pour Lewis et Skawennati, ainsi que pour leurs nombreux collaborateurs, il s'agissait d'un effort pour s'assurer que le futur contiendrait des espaces pour les voix autochtones. Cette volonté initiale s'est déployée sur deux décennies de travail culturel qui projette des futurs à long terme pour les peuples des Premières Nations, Inuit et Métis.

1. Jolene Rickard, « First Nation Territory in Cyber Space Declared: No Treaties Needed », *CyberPowWow*, 1998 (En ligne). <http://cyberpowwow.net/nation2nation/jolene/work.html> (traduction libre) : « Somehow when you visit this site you definitely know you were in Indian territory. »

Vingt ans de territoires autochtones dans le cyberspace

Mikhel Proulx

D'une façon ou d'une autre, lorsque vous quittez ce site, vous savez avec certitude que vous étiez en territoire indien.

Jolene Rickard¹

Lorsqu'en 1999, Jolene Rickard, historienne de l'art Tuscarora, écrit à propos de *CyberPowWow 2* — un des premiers « territoires autochtones dans le cyberspace » —, elle cerne la remarquable potentialité d'Internet : l'utilisation de médias en réseaux axée sur la communauté peut réellement permettre une migration des coutumes relationnelles autochtones vers l'âge numérique.

C'était des mois avant la rencontre entre Jason Edward Lewis et Skawennati, des années avant qu'ils ne se marient et bien avant qu'ils n'établissent *Aboriginal Territories in Cyberspace* (AbTeC) (*Territoires autochtones dans le cyberspace*) — réseau international réputé qui soutient les arts médiatiques. AbTeC a été officialisé en 2005, en se donnant pour mission de soutenir les peuples autochtones créateurs de médias numériques et de faire augmenter leur nombre. Pour Lewis et Skawennati, ainsi que pour leurs nombreux collaborateurs, il s'agissait d'un effort pour s'assurer que le futur contiendrait des espaces pour les voix autochtones. Cette volonté initiale s'est déployée sur deux décennies de travail culturel qui projette des futurs à long terme pour les peuples des Premières Nations, Inuit et Métis.

1. Jolene Rickard, « First Nation Territory in Cyber Space Declared: No Treaties Needed », *CyberPowWow*, 1999 [En ligne]. <http://cyberpowwow.net/nation2nation/jolenework.html> [traduction libre]: « Somehow when you exit this site you definitely know you were in Indian territory. »

Les frontières du cyberspace

Les technologies de communications ont des parallèles dans l'histoire de la colonisation, lorsque les pouvoirs impériaux exerçaient l'idéologie dite du « destin manifeste » (*Manifest Destiny*) à travers des territoires considérés par les colonisateurs européens comme *terra nullius*, ou terre vide. Les réseaux numériques actuels rappellent cet ancien chapitre du colonialisme, alors que les technologies comme la cartographie, l'imprimerie et la télégraphie garantissaient aux pouvoirs colonisateurs un contrôle des flux d'informations. Comme Lewis (Cherokee, Kanaka Maoli, Samoan) et Skawennati (Mohawk) l'ont écrit : « Si les peuples autochtones ont appris une chose de cette rencontre avec les Européens, c'est bien le danger que représente le fait de considérer n'importe quel endroit comme *terra nullius*, même le cyberspace. Celui-ci se fonde sur une logique spécifique, il a été construit à partir d'une forme spécifique de technologie, et utilisé d'abord pour des buts spécifiques² ».

Dès son origine, l'imaginaire populaire du « cyberspace » possède un éthos distinctement néocolonialiste. Depuis les *data cowboys* de William Gibson³, jusqu'aux métaphores qui qualifient Internet d'*autoroute de l'information* et de *frontière électronique*, ou encore aux applications populaires comme Explorer, Konqueror, et Navigator, la mythologie courante d'Internet véhicule un fort parfum impérialiste par l'expansion coloniale des technologies numériques à travers la planète.

2. Jason E. Lewis et Skawennati Tricia Fragnito, « Aboriginal Territories in Cyberspace », *Cultural Survival Quarterly* 29, n° 2 (été 2005), p. 30 [traduction libre]: « If Aboriginal peoples learned one thing from contact, it is the danger of seeing any place as *terra nullius*, even cyberspace. Its foundations were designed with a specific logic, built on a specific form of technology, and first used for specific purposes. »

3. William Gibson, *Neuromancer*, New York City, Ace, 1985.

Autochtones numériques

La première vague d'artistes autochtones utilisant les médias numériques a apporté un regard critique sur l'espace virtuel, agissant comme un contrepoids à cet imaginaire néocolonial. Des technologies numériques — alors toujours à leurs premiers balbutiements — ont été instaurées et retravaillées par ces artistes novateurs.trices. Tourné.e.s vers l'avenir, ils et elles se sont employé.e.s, dans un effort concerté, à faire une place pour la présence autochtone dans ces nouveaux espaces virtuels et, pour reprendre les mots de l'artiste chicano Guillermo Gómez-Peña, « redessiner la cartographie hégémonique du cyberspace⁴ ».

De manière très significative, ces technophiles ne se sont pas seulement préoccupé.e.s de la production superficielle d'images et de l'appropriation d'outils existants ; ils et elles se sont plutôt profondément engagé.e.s dans la conception des médias eux-mêmes. Comme le rapporte Archer Pechawis, artiste de la nation Cri des plaines : « nous avons vu Internet non seulement comme une nouvelle technologie, mais comme un nouveau territoire dont nous pouvions contribuer à déterminer la forme dès son origine⁵ ». Ils et elles ont devancé et dénoncé l'ostensible oxymore de *l'autochtone numérique*, dans lequel le primitif « Noble Sauvage » agit comme contraste avec le monde moderne du numérique. De telles démarches d'auto-réalisation défient les clichés qui confinent à tort les peuples autochtones à une époque pré-technologique.

4. Guillermo Gómez-Peña, « THE VIRTUAL BARRIO @ THE OTHER FRONTIER (or the Chicano internet) », *Haus der Kulturen der Welt*, 1998 [En ligne]. <http://archiv.hkw.de/forum/forum1/doc/text/e-gompen.html> [traduction libre] : « to re-map the hegemonic cartography of cyberspace. »

5. Archer Pechawis, « Not So Much a Land Claim », *CyberPowWow 2K*, 2001 [En ligne]. cyberpowwow.net/archerweb/index.html [traduction libre] : « We saw the Internet not just as a new technology but a new territory, one that we could help shape from its inception. »

Cette occupation du cyberspace au milieu des années quatre-vingt-dix est survenue à un moment décisif pour les artistes autochtones du Canada qui utilisent les médias numériques. Une prolifération de nouveaux arts médiatiques a émergé en parallèle avec des réseaux d'activisme culturel autochtone⁶, des changements fondamentaux et institutionnels au sein des organisations canadiennes des arts⁷, des groupes de travail fédéraux et des commissions sur l'état des peuples et des cultures autochtones⁸, et le développement d'importants réseaux de médias culturels autochtones⁹. Dans ce raz-de-marée de réforme culturelle, l'émergence et la popularisation d'Internet se sont avérées cruciales pour une génération émergente d'artistes autochtones.

6. La résistance de Kanehsatà:ke (ou crise d'Oka) de 1990 a eu une influence notable sur l'activisme culturel autochtone, le dernier exemple en cinq cents ans de résistance coloniale.

7. Voir par exemple *Minquon Panchayat* de 1992 — la coalition anti-raciste qui a fait la promotion d'une réforme structurelle de la culture autogérée par les artistes, qui a initié les centres d'artistes autogérés Tribe (1995) et Urban Shaman (1996), et qui a accru le soutien aux artistes autochtones travaillant les nouveaux médias au Conseil des arts du Canada et au Banff Centre, parmi d'autres institutions artistiques canadiennes.

8. Voir par exemple la Loi sur le maintien et la valorisation du multiculturalisme au Canada (1985), le Rapport du groupe de travail sur les musées et les premiers peuples (1992), et le Rapport de la Commission royale sur les peuples autochtones (1996).

9. Voir par exemple l'Aboriginal Film and Video Art Alliance (1991), *Drumbeats to Drumbytes* (1994), l'Indigenous Media Art Group (1998), *imagineNATIVE* Film and Media Festival (1998), et l'Aboriginal Peoples Television Network (1999).

AbTeC

L'histoire d'AbTeC prend racine dans ce tournant historique. Cette histoire est celle d'une génération d'artistes et de producteurs.trices culturel.le.s, d'auteur.e.s, d'activistes, d'ainé.e.s et d'enfants, lié.e.s en réseau par les technologies et par la conscience. AbTeC s'inscrit dans une histoire des arts médiatiques autochtones qui a catalysé les communautés artistiques et les réseaux de recherche, et qui a initié des pratiques de mentorat, d'éducation et de collaboration.

CyberPowWow

Il y a vingt ans — encore quelques années avant que AbTeC soit fondé —, Skawennati posait un jalon important en initiant l'espace d'exposition en ligne *CyberPowWow*. Dans la foulée de la croissance rapide des activités en ligne des cybercultures artistiques internationales et des premières expositions de net.art, le *CyberPowWow* a, de façon unique, préparé le terrain pour l'établissement d'une présence culturelle distinctement autochtone sur Internet¹⁰. Étant exploité depuis presque une décennie, le projet a accueilli des œuvres virtuelles de douzaines d'artistes¹¹. Les utilisateurs.trices qui visitent le site peuvent se choisir des avatars 2D prenant la forme de corps autochtones et ainsi naviguer dans des salons de clavardage

10. Parmi les exemples canoniques des premières expositions de net.art, on retrouve Club Berlin durant la 46^e Biennale de Venise en 1995 et *dX*, présentée dans le cadre de la *documenta* X en 1997.

11. Les participant.e.s de tous les *CyberPowWows* sont : Âhasiw Maskêgon-Iskwêw, Archer Pechawis, Audra Simpson, Bradlee LaRocque, Edward Poitras, Greg A. Hill, Jason E. Lewis, Jolene Rickard, Joseph (Dega) Tekaroniake Lazare, Lee Crowchild, Lori Blondeau, Marilyn Burgess, Melanie Printup Hope, Michelle Nahanee, Paul Chaat Smith, r e a, Rosalie Favell, Ryan Johnston, Ryan Rice, Sheila Urbanoski, Sheryl Kootenahayoo, Skawennati, Travis Neel, et Trevor Van Weeren.

(*chat rooms*) graphiques conçus de manière à reproduire des espaces autochtones traditionnels et contemporains. Mais surtout, il s'agissait également d'un espace pour faire des rencontres en ligne. Bien avant les cultures actuelles saturées, riches en médias et axées sur les réseaux sociaux, le *CyberPowWow* s'est posé comme une extraordinaire expérience de création de communautés en ligne.

En quatre expositions sur huit années, *CyberPowWow* a créé des territoires déterminés par les Autochtones sur le Web naissant. Le projet a hébergé des œuvres en réseau, des histoires écrites et des textes critiques (en anglais et plusieurs langues autochtones), ainsi qu'un service de clavardage (*chat*) graphique, diffusé en temps réel toute l'année. Inhérents à la mission de *CyberPowWow* d'accroître l'accès public au travail des artistes médiatiques autochtones, ses *sites de rencontre* (*gathering sites*) ont coïncidé avec les quatre lancements qui se sont tenus internationalement dans vingt-et-un espaces d'art. Le premier de ces événements a eu lieu en avril 1997, à la fois à la Circle Vision Arts Corporation de Saskatoon et à la galerie Oboro à Montréal. Lors du dernier *CyberPowWow* en 2004, non moins d'une douzaine d'organisations a co-accueilli l'événement¹². Chaque espace proposait, simultanément, des événements de deux jours — des « vernissages » prolongés — durant lesquels les visiteurs.euses étaient invité.e.s à manger et à boire, mais surtout à entrer dans l'espace virtuel

12. Notamment : la Walter Phillips Gallery au Banff Centre; EMMEDIA Gallery & Production Society en partenariat avec MayWorks Festival, Calgary; Tribe, A Centre for the Evolving Aboriginal Media, Visual and Performing Arts Inc. et PAVED Art + New Media, Saskatoon; Urban Shaman Gallery, Winnipeg; InterAccess, Toronto; Artengine et G-101, Ottawa; OBORO, Montréal; Eyelevel Gallery, Halifax; et le Confederation Centre Art Gallery, Charlottetown.

du *CyberPowWow* et à interagir avec l'art et les autres utilisateurs en ligne. Des assistant.e.s technophiles des galeries guidaient les utilisateurs.trices à travers les différents projets sur des postes informatiques, puisqu'au milieu des années quatre-vingt-dix, la propriété individuelle d'ordinateurs et de modems n'était pas encore répandue, particulièrement parmi les populations autochtones¹³.

CyberPowWow a été conçu comme un espace expressément autochtone et, pour beaucoup de participant.e.s à ce moment, interagir dans cet espace était effectivement une expérience distinctement autochtone. Comme l'a conclu la commissaire d'exposition originaire de la Première nation de Carcross/Tagish, Candice Hopkins : « Finalement, *CyberPowWow* n'est pas une expérience de perte d'identité, mais un exercice pour la réaffirmer¹⁴ ». Dans un même ordre d'idées, Pechawis suggérait à l'époque que « les conversations avec des "étrangers" dans le palais du *CyberPowWow* atteignent souvent un stade de reconnaissance... L'anonymat d'Internet devient l'intimité de la communauté¹⁵ ».

13. Le fossé numérique entre les populations autochtones et colonisatrices est souligné notamment par Christian Sandvig dans son essai « Connection at Ewiiapaayp Mountain: Indigenous Internet Infrastructure », dans Lisa Nakamura et Peter Chow-White (dir.), *Race After the Internet*, New York, Routledge, 2012, p. 168-200.

14. Candice Hopkins, « Interventions in Digital Territories: Narratives in Native New Media », dans Melanie A. Townsend, Dana Claxton et Steve Loft (dir.), *Transference, Tradition, Technology: Native New Media Exploring Visual & Digital Culture*, Banff, Walter Phillips Gallery Editions, 2005, p. 136 [traduction libre] : « In the end, *CyberPowWow* is not an experience of shedding identity, but an exercise in reaffirming it. »

15. Archer Pechawis, « Not So Much a Land Claim », *CyberPowWow* 2K, 2001 [En ligne]. cyberpowwow.net/archerweb/index.html [traduction libre] : « Conversations with 'strangers' in the *CyberPowWow* Palace often come to a point of recognition... The anonymity of the Internet becomes the intimacy of community. »

L'Île AbTeC

Une décennie après le premier *CyberPowWow*, un nouvel exploit avant-gardiste est survenu en 2008, quand Lewis et Skawennati achetèrent ensemble un morceau de territoire virtuel dans le monde en ligne *Second Life*. Ils le nommèrent *AbTeC Island* (Île AbTeC). Depuis lors, l'île a été utilisée comme salle de classe virtuelle, comme espace d'exposition et comme décor de film pour une variété de productions médiatiques, dont la célèbre série *TimeTraveller™* de Skawennati.

Librement accessible au public, l'Île AbTeC est un assemblage imaginaire de paysages et d'architecture virtuels¹⁶. À différents moments, les visiteurs peuvent y trouver l'île d'Alcatraz¹⁷, un village iroquois historique, la ville de l'empire aztèque, Tenōchtitlan ou encore des maisons, des musées et des villes futuristes. L'apparence de science-fiction et de fantastique de plusieurs scènes de l'Île AbTeC transmet une forte imagerie d'un avenir peuplé de nations autochtones. À l'extérieur des frontières coloniales de la réserve et au-delà des imaginaires colonialistes dominants du futur, l'Île AbTeC est un espace décolonisé conçu pour des futurs autochtones autodéterminés.

Skins

Les *Skins Workshops on Aboriginal Storytelling and Video Game Design* (Ateliers Skins de narration autochtone et de conception de jeux vidéo) ont commencé en 2009 par une collaboration entre AbTeC, une professeure de niveau secondaire avec ses étudiant.e.s et des aîné.e.s de la tribu du territoire de Kahnawá:ke.

16. *AbTeC Island* peut être visitée dans *Second Life* à l'adresse suivante : maps.secondlife.com/secondlife/AbTeC/31/231/137.

17. Sur l'importance significative d'Alcatraz, voir : Paul Chatt Smith, *Like a Hurricane: The Indian Movement from Alcatraz to Wounded Knee*, New York, The New Press, 1996.

Conçus pour encourager les communautés à transposer leurs histoires traditionnelles en jeux vidéo, les ateliers se sont étendus depuis pour impliquer des communautés allant de Montréal à Yellowknife, à Honolulu, AbTeC ayant organisé cinq ateliers *Skins* importants au cours de la dernière décennie.

Chaque atelier débute par le partage de traditions orales, dans lesquelles les histoires d'une communauté sont racontées, à la suite de quoi les participant.e.s apprennent les compétences pertinentes à la production de jeux vidéo, et ce, de la conception d'origine à la direction artistique, la modélisation 3D, l'animation, la conception du son et la programmation informatique. Des artistes qualifié.e.s, des concepteurs.trices de jeu professionnel.le.s et des étudiant.e.s universitaires sont embauché.e.s pour animer chaque atelier et guider les jeunes à travers les nombreuses étapes impliquées dans la production d'un jeu vidéo. Pour les étudiant.e.s, les résultats sont des parties durement gagnées de médias interactifs qui permettent la pratique culturelle de la narration. En racontant des histoires, en acquérant des compétences et en concevant des espaces de jeu, ces jeunes créateurs.trices propulsent les histoires et les légendes de leurs communautés dans les espaces futuristes des environnements virtuels. Comme Lewis l'a écrit, ces ateliers « fournissent à la jeunesse autochtone les outils nécessaires pour construire l'avenir tout en renforçant leur conviction qu'ils y auront leur place¹⁸ ».

18. Jason Edward Lewis, « A Brief (Media) History of the Indigenous Future », *PUBLIC: Art/Culture/Ideas*, no 54 (Hiver 2016), p. 42 [traduction libre] : « provide Indigenous youth with the tools to build the future while at the same time reinforcing their conviction that they will have a place in it. »

Initiative pour les futurs autochtones

Désormais, nous réclamons notre propre territoire dans l'imaginaire du futur, ou, mieux encore, nous le créons.
Jason Edward Lewis¹⁹

Une vision spécifiquement autochtone de l'avenir sous-tend une grande partie des activités d'AbTeC depuis ses débuts. L'*Initiative for Indigenous Futures* (IIF) (Initiative pour les futurs autochtones) — un réseau de recherche ambitieux développé à l'échelle du pays et comptant de multiples partenaires — est sa dernière entreprise pour mener à bien sa vision. Le réseau est un projet de grande envergure construit pour soutenir une gamme de penseurs.ses et de créateurs.trices se dédiant au futur des peuples autochtones. Comme pour les projets précédemment présentés, le but n'est pas seulement d'*imaginer* l'avenir, mais de créer, activement, un espace pour les créateurs.trices autochtones. IIF engage des artistes, des intellectuel.le.s, des éducateurs.trices et des professionnel.le.s de l'industrie du jeu vidéo, du film et du développement technologique, pour imaginer l'avenir des peuples autochtones dans sept générations, soit dans 150 à 200 ans. Dans son entreprise couvrant un tel éventail d'activités culturelles, IIF est sous la gouverne d'AbTeC et réalisée avec des partenaires de tout le pays. Ses projets incluent : des ateliers d'art numérique auprès des jeunes et des aîné.e.s, des résidences et des commandes pour des artistes autochtones reconnu.e.s, le développement d'une archive d'art médiatique et un programme de conférences, d'entrevues et de symposiums mettant en vedette les voix les plus en vue de l'art et de la culture autochtones.

19. *Ibid.*, p. 37 [traduction libre] :
« We are now turning towards claiming territory in the future imaginary, or, better yet, creating our own. »

Illustrer l'imaginaire du futur

Parmi les productions d'IIF figure une série d'images commandées à des artistes autochtones invité.e.s à illustrer leurs descendants dans l'avenir. Au moment où ils ont lancé IIF avec leurs partenaires, une des premières motivations de Lewis et Skawennati était de poser directement aux artistes la question suivante : Où voyez-vous votre communauté dans sept générations ?

Les réponses — inventives, fantastiques et spéculatives — sont venues tant d'artistes émergent.e.s que d'artistes reconnu.e.s qui appartiennent à une variété de communautés et qui utilisent une diversité de médias. Certaines images sont dystopiques, mais projettent tout de même des avenir de communauté, de parenté et d'harmonie avec le monde naturel. Librement accessibles en ligne, ces images circulent également sous la forme de cartes postales.

Conférences et discussions sur l'imaginaire du futur

Au cours de l'année précédente, AbTeC a invité à Montréal une série d'éminent.e.s spécialistes afin qu'ils et elles se penchent sérieusement sur les futurs autochtones. Les *Future Imaginary Lectures and Dialogues* (Conférences et discussions sur l'imaginaire du futur) comprennent des entretiens, des séminaires et des débats publics menés par des artistes, des activistes, des universitaires et des technologues autochtones de renom. Chacun.e des intervenant.e.s de ce programme est invité.e à discuter, à partir de son propre domaine d'étude, de préoccupations élargies et partagées pour l'avenir des peuples et communautés autochtones du monde entier.

Les participant.e.s à ce programme comprennent jusqu'à présent : Kim TallBear, théoricienne cheyenne et arapaho en

technoscience et sexualité, Jolene Rickard, historienne de l'art tuscarora, Allen Turner, concepteur de jeu lakota, noir et irlandais et Zoe Todd, anthropologue sociale métisse.

2167

En partenariat avec imagineNATIVE, festival du film et des médias autochtones, ainsi qu'avec le Toronto International Film Festival et Pinnguaq Technology, IIF a commandé une série d'œuvres de réalité virtuelle (RV) en réponse au cent-cinquantième anniversaire de la confédération canadienne. Renversant le message de commémoration de *Canada 150*, cette série pose la question : à quoi ressemblera cette terre dans cent cinquante ans ?

Parmi ces œuvres immersives remarquables, AbTeC en a produit deux. L'œuvre *Blueberry Pie Under the Martian Sky*, de l'artiste anishinabe Scott Benesiinaabandan, a été développée à partir d'une histoire d'origine que lui a racontée Wilfred Buck, un aîné cri. Dans celle-ci, Spider Woman tisse un long fil du centre des Sept Sœurs, le long duquel les Anishinabeg voyagent vers la terre. Dans une autre histoire prophétique, un jeune garçon retourne au centre des Sept Sœurs, mais dans le futur. *Blueberry Pie Under the Martian Sky* retrace le voyage à rebours de ce garçon jusqu'aux origines anishinabeg. L'interprétation de Benesiinaabandan se situe dans sept générations, quand les humains ont développé le voyage interstellaire par la voie des trous de vers. Le résultat est un voyage onirique fait d'images parfois troublantes qui explorent la richesse des langues anishinabemowin et leur pertinence au regard des cultures et des technologies du futur.

Each Branch Determined est une œuvre de réalité virtuelle développée par le collectif d'artistes autochtones Postcommodity²⁰. Le projet visualise le paysage du nord du Nouveau-Mexique dans cent cinquante ans, au moment où un rassemblement d'Amérindiens et de Xicanos travaillent de concert pour gérer leurs terres et leurs communautés partagées. Le projet exploite les tropes de l'imagerie apocalyptique et de science-fiction pour créer des espaces fantastiques et surréels. Toutefois, ces espaces sont rélevés en tant que sites de cérémonies communautaires et de processus de restauration. C'est un futur dans lequel la connaissance autochtone du territoire et les liens de parenté s'avèrent être essentielles.

Comblar les espaces vides

Certes, une grande partie du travail des vingt dernières années d'AbTeC se concentre sur l'imagination et la spéculation. Les résultats sont souvent fantaisistes et tirés par les cheveux. Mais surtout, ce regard futuriste a été associé à des productions matérielles et à des textes critiques qui construisent des méthodes pour réaliser de tels avénirs. Ces efforts affirment la présence des peuples autochtones dans l'avenir technologique et assurent leurs capacités de créer leurs propres rôles dans la culture numérique. Ce ne sont pas des images courantes de l'avenir comme celles qui se concentrent sur le mythe de l'individu pionnier. Nous voyons plutôt dans le corpus de travail d'AbTeC des visions cohésives et collectives d'un futur rendu possible par les communautés et fondé sur des priorités partagées. Par le biais de cet ensemble impressionnant de réalisations, le réseau de recherche est devenu un critère international de participation active dans les cultures numériques et un

20. Postcommodity est composé de Raven Chacon, Cristóbal Martínez, et Kade L. Twist.

modèle de développement pour l'engagement communautaire sur une longue durée. L'effort soutenu d'AbTeC pour activement faire une place aux traditions autochtones dans l'avenir assure la vitalité continue de leurs communautés. Comme Lewis et Skawennati l'ont écrit il y a plus d'une décennie lors de la fondation d'*Aboriginal Territories in Cyberspace* :

Nous sommes confiants que les leçons apprises de CyberPowWow s'avéreront utiles dans la construction de nouveaux territoires à travers lesquels les populations autochtones peuvent illustrer leurs histoires et les partager entre elles comme aux non-Autochtones. Ces possibilités nous enthousiasment et nous invitons les membres d'autres communautés autochtones à venir nous rendre visite, là où nous comblons les espaces vides²¹.

Traduit du français par Ginette Jubinville

Mikhel Proulx est doctorant rattaché au département d'histoire de l'art de l'Université Concordia à Montréal. Ces champs d'étude sont l'art contemporain et les cultures numériques. Proulx s'intéresse aux artistes Queer et autochtones qui explorent les médias en réseaux. Il a été commissaire d'expositions au Canada, en Europe et aux Moyen-Orient.

21. Jason E. Lewis et Skawennati Tricia Fragnito, « Aboriginal Territories in Cyberspace », *Cultural Survival Quarterly*, vol. 29, no 2 (Été 2005), p. 30 [traduction libre] : « We are confident that the lessons learned from CyberPowWow will prove useful in building new Aboriginal territories

through which Native people can illustrate their stories to each other and to non-Natives. We are excited about these possibilities, and we invite members of other Aboriginal communities to come visit us, out where we are filling in the blank spaces. »

Liste des œuvres et documents exposés

1. Jason Edward Lewis et Skawennati

*Thanksgiving Address:
Greetings to the
Technological World, 2002*

Adobe Flash, 3 min 50 s

Une commande d'Horizon
Zero, présentée en ligne pour
la première fois par la Urban
Gallery, Winnipeg

Avec l'aimable concours
des artistes

2. Jason Edward Lewis P.o.E.M.M.

*Poetry for Excitable
[Mobile] Media, 2007-2014*

iPads, Objective-C application
pour iOS

Écran tactile, application Java
pour Mac et Windows OS

La série P.o.E.M.M. a été produite
en collaboration avec Bruno
Nadeau et avec des assistant.e.s
de production, dont Charles-
Antoine Dupont, Chris Drogaris,
Christian Gratton, Clem Lui,
David Mongeau-Petitpas, Elie
Zanariri, Eric Gagnon, Frédéric
Bouin, Ian Arajwo, Julia Wolfe,
Max Young, Sam Cousin, Serge
Maheu et Tristan Kurtz. Paul
Dolden signe la musique

Avec l'aimable concours
de l'artiste

Vous pouvez télécharger les
applications sur votre iPhone ou
iPad sur le site www.poemm.net

3. Skawennati

*Imagining Indians in the
25th century, 2001*

Site Web sur iPad :
[www.skawennati.com/
imaginingindians](http://www.skawennati.com/imaginingindians)

Avec l'aimable concours
de l'artiste

4. *Illustrating the Future Imaginary, 2015-2017*

Projections d'images numériques

4a. Elizabeth LaPensée
(Anishinabe), Joseph Erb
(Cherokee), Moanaroo Te Whata
Maori des tribus Ngapuhi
et Ngati Porou) et Darian
Jacobs (Mohawk)

4b. ᑭᓇᑭᓇᑭᓇ/Connor Pion/
piihkonikewin (Cri urbain mixte
sans statut/Atikamekw/métis/
colon vivant à Tkaronto/Dish
with One Spoon Treaty Territory),
Heather Campbell (Nunatsiavut
Inuit), Steve Sanderson (Cri des
Plaines), Kaleikulaakeliokalani
Makua (autochtone Hawaiian)

4c. Jeffrey Veregge (Port Gamble
S'Klallam), Collectif Nā 'Ane
Mahiki (Briana Makanamaikalani
Wright (Kanaka Māoli), Chad
Brown (Kanaka Māoli), and
Jasmine Elidas), Teyowisonte
Tommy Deer (Mohawk), Ray
Caplin (Mi'kmaq), Kaia'tanoron
Bush (Mohawk)

Avec l'aimable concours
des artistes

5. Jeux conçus dans le cadre des Ateliers Skins de narration autochtone et de conception de jeux vidéo

Otsi: Rise of the Kanien'kehá:ka Legends, 2009

Créé par le Collectif Skins 1.0
Kahnawake Survival School,
Première Nation de Kahnawake

Skahì:n:hati: Legend of the Stone Giant, 2011

Créé par le collectif Skins 2.0,
Université Concordia

Skahì:n:hati: Rise of the Kanien'kehá:ka Legends, 2012

Créé par le Collectif Skins 3.0,
Université Concordia

Ienién:te and the Peacemaker's Wampum, 2013

Créé par le Collectif Skins 4.0,
Université Concordia

He Ao Hou, 2017

Créé par le Collectif
Nā 'Anae Mahiki
Skins 5.0: Telling Mo'olelo Through Video Games
Hālau 'Inana, Écoles
Kamehameha, Honolulu

6. Postcommodity

Each Branch Determined, 2017

Réalité virtuelle, environnement
sur casque Samsung Gear

Avec l'aimable concours
de l'artiste

7. Scott Benesiinaabandan

Blueberry Pie Under the Martian Sky, 2017

Réalité virtuelle, environnement
sur casque Samsung Gear

Avec l'aimable concours
de l'artiste

8. Programme de projections de machinimas

Machinima par
Skawennati

She Falls for Ages, 2017
20 min

TimeTraveller™, 2008-2013
75 min

Avec l'aimable concours
de l'artiste

Ateliers de machinima Skins, 2010-2016

9 min 12 s

9. Skawennati

Hunter Mega-Figurine, 2011
xox Mega-Figurine, 2017

Impressions 3D polychromes
en poudre de grès

Avec l'aimable autorisation
de l'artiste et de la galerie
ELLEPHANT, Montréal

10. CyberPowWow, 1997-
2004

iMac G4, logiciel Palace serveur

Âhasiw Maskêgon-Iskwêw,
Archer Pechawis, Audra
Simpson, Bradlee LaRocque,
Edward Poitras, Greg A. Hill,
Jason E. Lewis, Jolene Rickard,
Joseph (Dega) Tekaroniake
Lazare, Lee Crowchild, Lori
Blondeau, Marilyn Burgess,
Melanie Printup Hope, Michelle
Nahanee, Paul Chaat Smith, r e a,
Rosalie Favell, Ryan Johnston,
Ryan Rice, Sheila Urbanoski,
Sheryl Kootenhayoo, Skawennati,
Travis Neel et Trevor Van Weeren

Avec l'aimable concours
des artistes

11. Skawennati

*Imagining the Next
Seven Generations*,
TEDxMontrealWomen,
2015

Vidéo, 9 min 4 s

12. Jason Edward Lewis

The Future Imaginary,
TEDxMontréal, 2013

Vidéo, 15 min 30 s

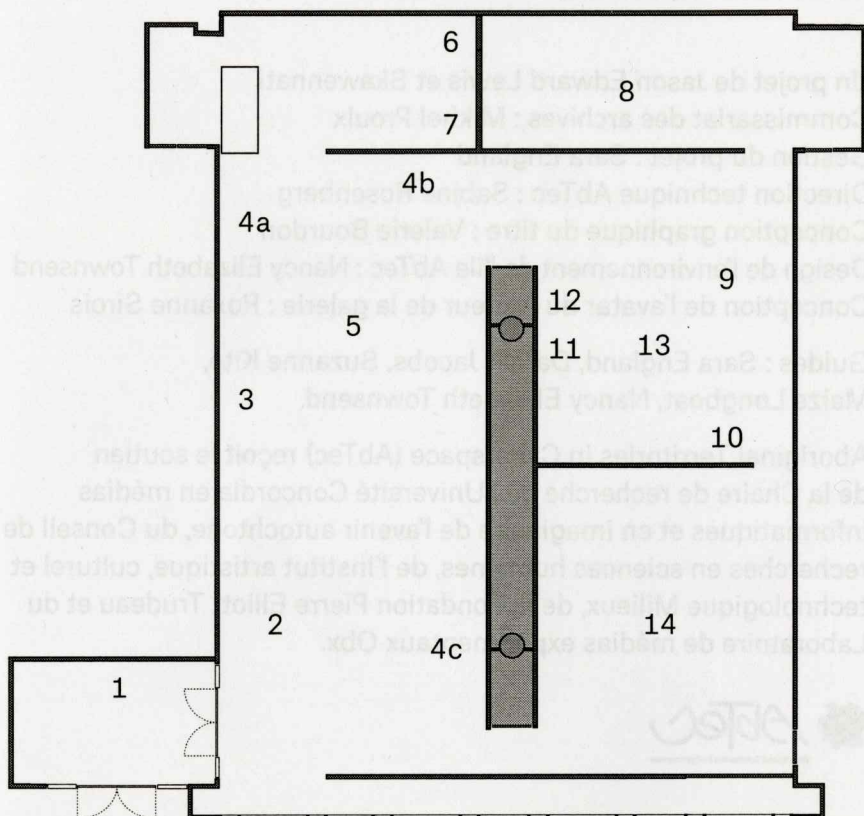
13. Archives AbTeC,
1996-2017

Entretiens, imprimés éphémères,
documents de recherches,
documentation photographique
et vidéo, dessins préparatoires et
revue de presse sur les activités
d'AbTeC

14. Activating AbTeC Island,
2008 -

Territoire virtuel dans *Second
Life* dont AbTeC est le
propriétaire depuis 2008

Plan de l'exposition



Design : Karine Cossette

© Mikhel Proulx et la Galerie Leonard & Bina Ellen,
Université Concordia, 2017

ISBN 978-2-924316-09-2

Appuis : Conseil des arts du Canada et
Conseil des arts et des lettres du Québec

Un projet de Jason Edward Lewis et Skawennati
Commissariat des archives : Mikhel Proulx
Gestion du projet : Sara England
Direction technique AbTec : Sabine Rosenberg
Conception graphique du titre : Valerie Bourdon
Design de l'environnement de l'île AbTec : Nancy Elizabeth Townsend
Conception de l'avatar du visiteur de la galerie : Roxanne Sirois

Guides : Sara England, Darian Jacobs, Suzanne Kite,
Maize Longboat, Nancy Elizabeth Townsend

Aboriginal Territories in Cyberspace (AbTec) reçoit le soutien
de la Chaire de recherche de l'Université Concordia en médias
informatiques et en imaginaire de l'avenir autochtone, du Conseil de
recherches en sciences humaines, de l'Institut artistique, culturel et
technologique Milieux, de la Fondation Pierre Elliott Trudeau et du
Laboratoire de médias expérimentaux Obx.



Dépôt légal

Bibliothèque et Archives nationales du Québec
Bibliothèque et Archives Canada, 2017

Remerciements

Nous remercions Katrie Chagnon pour la révision, Yasmine
Tremblay pour son assistance à la préparation de la brochure ainsi
que Hilda Nicholas pour la traduction du titre en mohawk.

GALERIE LEONARD & BINA ELLEN
UNIVERSITÉ CONCORDIA

1400, boul. De Maisonneuve Ouest, LB-165

Montréal (Québec) H3G 1M8, Canada

ellen.artgallery@concordia.ca

ellengallery.concordia.ca